

La Educación a Distancia en Entornos Virtuales para el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Educación Básica



Cabrera Córdova, Pedro José

Pedro José Cabrera Córdova

Universidad Bolivariana de Venezuela (UBV),
Venezuela

Revista Científica CIENCIAEDUC

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales
Rómulo Gallegos, Venezuela
ISSN-e: 2610-816X
Periodicidad: Semestral
vol. 12, núm. 1, 2024
revistacienciaeduc@gmail.com

Recepción: 15 Septiembre 2023

Aprobación: 10 Octubre 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4804850012/>

Resumen: El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general proponer la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón. El mismo se sustenta en los postulados teóricos de: Contreras y Garcés (2019), Araque y col. (2018), Revelo y otros (2018), Díaz y Soto (2013), Barrientos (2013), Tibaná (2009), entre otros investigadores de la realidad social y educativa. El estudio realizado es de paradigma positivista, diseño no experimental y de campo. La población se conformó por 150 estudiantes de educación básica, y 30 docentes, en tanto que la muestra fue de 98 estudiantes y 12 docentes. Los datos fueron recolectados por medio de encuestas, utilizándose un cuestionario a escala tipo Lickert de 18 ítems, el cual fue validado por juicio de expertos, se sometió a validez discriminante y la confiabilidad con el método Alpha de Cronbach, dando una $rtt = 0.982$. El resultado obtenido en la variable educación a distancia en entornos virtuales, arroja una media de 2.81 y en aprendizaje colaborativo una media de 3,06 ubicadas en la categoría moderada. Se concluye de ello que, los docentes, algunas veces, utilizan los entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo, situación que amerita el diseño de un modelo de estos espacios propiciatorio de ambientes de interacción y comunicación; lo cual sugiere implementar el modelo validado como un producto innovador que favorece los aprendizajes en los estudiantes de educación básica considerada que es una sociedad en constante cambio que requiere formar integralmente a sus alumnos.

Palabras clave: Educación a distancia, entornos virtuales, aprendizaje colaborativo, educación básica, innovación tecnológica.

Abstract: The general objective of this research work was to propose distance education in virtual environments for collaborative learning in basic education students from schools in the municipality of Zamora, Falcón state. It is based on the theoretical postulates of: Contreras and Garcés (2019), Araque et al. (2018), Revelo and others (2018), Díaz and Soto (2013), Barrientos (2013), Tibaná (2009), among other researchers of social and educational reality. The study is positivist paradigm, non-experimental and field design. The population consisted of 150 basic education students and 30 teachers, while the sample was 98 students and 12 teachers. Data were collected through surveys, using an 18-item Lickert scale questionnaire, which was validated by expert judgment, subjected to discriminant

validity and reliability with Cronbach's Alpha method, giving an $\alpha = 0.982$. The result obtained in the variable distance education in virtual environments, yields an average of 2.81 and in collaborative learning an average of 3.06 located in the moderate category. It is concluded that teachers sometimes use virtual environments for collaborative learning, a situation that merits the design of a model of these spaces conducive to interaction and communication environments; which suggests implementing the validated model as an innovative product that favors learning in basic education students considered to be a society in constant change that requires comprehensive training of its students.

Keywords: Distance education, virtual environments, collaborative learning, basic education, technological innovation.

INTRODUCCIÓN

La educación a distancia en entornos virtuales de aprendizaje colaborativo para estudiantes debe ser dotada de recursos y herramientas virtuales que se implementan en aulas dinámicas efectivas que favorecen la interacción del docente y el estudiante en el proceso de aprendizaje. Por ende, han sido de gran impacto para fortalecer las competencias en los estudiantes de este nivel.

Por ello, Maraza (2016,21), dice que “el entorno virtual es aquel que desarrolla métodos con dinamismo para conseguir una mejor manera de aprendizaje por parte de un alumno”. En otras palabras, un entorno virtual utiliza una cantidad de métodos y recursos que se ofrecen al estudiante para que construya su aprendizaje interactivamente.

Dentro de esta óptica, Silva (2017,4) dice que: “el entorno virtual de aprendizaje se aplica en la informática para hacer más fácil la comunicación entre los participantes durante sus estudios, sea completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones”. Dicho de otra manera, el entorno virtual es aplicado pedagógicamente para que los docentes complementen las clases presenciales con las virtuales y los estudiantes aprendan haciendo en un ambiente de flexible, de comunicación y colaboración.

De igual modo, Contreras y Garcés (2019,1), afirman que: “Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son entendidos como los espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, recibiendo ayuda de la tecnología, por medio de la cual se propicia la interacción entre los estudiantes y los docentes”. Es decir, son lugares para comunicarse e intercambiar información creando así un contexto de enseñanza y aprendizaje interactivo. Por consiguiente, estos entornos virtuales se adaptan a las características, potencialidades y necesidades del estudiante. Para ello, se valen de diferentes roles en relación con la actividad que realizan el docente y los estudiantes.

Cabe señalar que, los entornos virtuales de aprendizaje mejoran la práctica y el desempeño educativos y facilitan el cambio pedagógico. Así mismo, facilitan el intercambio de roles que se activan en el cuerpo docente y estudiantado. En lo que refiere al docente, se convierte este en un mediador del aprendizaje y en alguien que dirige y propone recursos tecnológicos para hacer de la clase un ambiente agradable, participativo y ameno; que estimula en el estudiante su propia espontaneidad al realizar las actividades propias, se incentiva su responsabilidad, la alta implicancia, el espíritu de colaboración y la interacción en un entorno constructivista e innovador que facilita el trabajo colaborativo y el aprendizaje compartido.

De ahí que, el aprendizaje colaborativo es un procedimiento didáctico que impulsa el aprendizaje enfocado en el estudiante y apoyado en el trabajo realizado en colectivo, donde los educandos con diferentes niveles

de destrezas desarrollan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento y comprensión de asignaturas, siendo responsable de su aprendizaje, brindando apoyo a sus compañeros en medio de un ambiente de logro.

En breves palabras, se orienta a los estudiantes a trabajar de forma conjunta e integrada para alcanzar metas comunes. Esta forma de trabajo busca que todos se apoyen y participen proactivamente convirtiéndose en protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje y toma de decisiones relevantes. Mediante esta dinámica de interacción de los participantes se aprovecha su diversidad funcional, estilos para aprender, ritmos de aprendizaje, los distintos conocimientos, su cultura, y habilidades previas. Es decir, el trabajo colaborativo en los estudiantes de educación básica, de las instituciones educativas objeto de estudio, promueve el aprendizaje de uno y muchos, donde los protagonistas son los aprendices que interactúan de manera responsable en el proceso de aprendizajes mediados por las herramientas que nos facilita.

Ahora bien, para que esta forma rinda sus mejores frutos es necesario que se realice en ambientes interactivos, con creaciones e innovaciones telemáticas en el circuito de las diferentes actividades de la sociedad, emergiendo así un efecto globalizador económico, mercantil y jurídico que impacta en la productividad y el comercio y determina la forma de regulación de la compleja trama social: andamiaje cambiante que opera bajo el influjo de la enseñanza y el aprendizaje adaptativos.

Los avances tecnológicos implementados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clases venezolanas han permitido impulsar procesos estratégicos en términos de planeamiento, formulación y desarrollo de acciones para el logro de objetivos educativos. De igual forma, se debe reconocer la fortaleza que las mencionadas tecnologías representan hoy en día debido al auge relevante de las mismas en cualquier entorno de la vida del ser humano. Al respecto, la educación a nivel de educación básica, tiende a la consecución del mejoramiento de la calidad, la pertinencia de sus aprendizajes y la eficiente conducción institucional, línea de pensamiento en la cual se ubica la educación en Venezuela donde se vive todo un proceso de transformación desde el punto de vista social, económico, político y cultural, todo lo cual induce a la construcción de una nueva sociedad a partir de un cambio de actitud, mejores prácticas de responsabilidad social, compromiso y solidaridad comunitarios, como base para la formación de una nueva conciencia ciudadana, porque el docente es uno de los protagonistas de formar ciudadanos íntegros, dotados de valores, comprometidos para brindar una educación de calidad que permita la transformación del ser humano en todos sus quehaceres.

Aunado a lo anterior, se plantea la problemática observada la cual causa preocupación en el investigador pues cada docente imparte la enseñanza aprendizaje a su manera, ofrece una orientación tradicional y mecanicista, lo que afecta las áreas del saber. Por lo anterior, se hace necesario proponer un modelo de educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón, que permita mejorar y hacer efectivos los procesos de aprendizajes de los educandos.

De acuerdo con lo exigido por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE, 2012), ser competente en tecnología es una necesidad para el desarrollo de la sociedad. No obstante, los docentes deben adaptar los contenidos temáticos al contexto social, económico y cultural de los aprendices, pero no lo hacen, ocasionando con esto un desencuentro en los aprendizajes de los estudiantes, lo que ocasiona un desinterés de los estudiantes por los aprendizajes sobre la naturaleza de la tecnología, la apropiación y uso, la solución de problemas en la sociedad.

Ahora bien, debido a esta situación, en las diferentes instituciones pareciera que existe la ausencia de un modelo de mediación tecnológica para la apropiación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de aprendizaje que coadyuve el desarrollo de recursos digitales educativos, tales como: multimedia educativa, procesadores de datos, enciclopedias digitales, simuladores, uso de plataformas educativas, herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas, entre otras, para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes.

Además, se evidencia la poca interacción de los recursos digitales educativos, lo que posiblemente debilita la clase más interesante y emotiva a la hora de apropiarse del proceso de aprendizaje. Aunado a esta triste realidad, se aprecia la aplicación de una pedagogía tradicional y mecanicista, pudiéndose observar poca participación en el manejo de equipos tecnológicos en las aulas de clases, así como la aplicación de las políticas educativas tecnológicas.

De la revisión de esta problemática, se advierte que, la falta de un modelo virtual que favorezca la mediación tecnológica para la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso de aprendizaje colaborativo, pareciera estar afectando el buen desempeño de los profesionales de la docencia en la aplicación de las TIC, lo cual impediría el desarrollo exitoso de los procesos que caracterizan la dinámica escolar en educación primaria.

Es por ello, que se considera oportuno emprender un estudio orientado a analizar el proceso de mediación tecnológica para la apropiación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de aprendizaje en instituciones educativas venezolanas. Esta situación, derivará de un modelo teórico y operativo que acceda al diseño de una infraestructura tecnológica moderna que permita en los docentes la utilización de recursos digitales educativos tal y como lo plantean Contreras y Garcés (2019,1), “Los Ambientes Virtuales son escenarios de aprendizaje, por medio del uso de la tecnología, donde interactúan docentes y estudiantes”.

Es decir, se observan aprendizajes en los alumnos de acuerdo a los cambios y transformaciones tecnológicas que vive hoy día el sistema educativo venezolano. En otras palabras, una interacción entre el objeto de aprendizaje y el sujeto que aprende, mediante técnicas y estrategias apropiadas por el orientador, permitiendo favorecer los aprendizajes en los estudiantes de manera significativa.

En ese sentido, según los autores citados, el modelo de educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo se convierte en una oportunidad de mejoramiento para los docentes y estudiantes en lo referente al uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación logrando cambiar su forma y su desempeño en la labor pedagógica, apuntando a metodologías, estrategias acordes a los contextos definidos en cada establecimiento educativo en el marco de los Proyectos Educativos Integrales Comunitarios y de Aprendizaje.

Es así, como sujeto investigador, se develó mediante observaciones directas el mal uso y apropiación de las tecnologías de la información y comunicación, tanto en el área de Tecnología e Informática como en las demás áreas del currículo. Razón por el cual, es necesario impulsar la unificación y organización de los contenidos programáticos desarrollados en todas las instituciones educativas, a través de un constructo teórico que permitirá el mejoramiento en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, es decir, que sirva de hilo conductor en la optimización de los aprendizajes y hacer la actividad docente más atractiva y amena, de allí la inquietud por implementar el Modelo planteado, y por ello, se formulan las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son las estrategias que utilizan los docentes en la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón?

- ¿Cuáles son los recursos del entorno virtual a distancia para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón?

- ¿Qué elementos son necesarios en la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón?

- ¿De qué manera debe ser propuesta la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón?

Dar respuesta a estas interrogantes será el objetivo general de la presente investigación que consiste en proponer la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón

Cabe resaltar que a través de la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica, se brinda un conjunto de herramientas colaborativas que le permiten a los docentes utilizarlas en su quehacer pedagógico con los estudiantes de manera eficiente y eficaz, entendiéndose lo eficiente como la forma de apropiación y uso de las tecnologías para lograr un aprendizaje efectivo, lo eficaz como la capacidad que tiene el docente sobre el uso de las herramientas en fin, el entorno virtual se convierte en una investigación que potencializa, dinamiza y favorece los aprendizajes de docentes y estudiantes, mediante estrategias interactivas, entre otras.

De allí, la importancia y justificación del presente estudio desde el plano ontológico, porque los entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica, juegan un papel en lo que concierne a la creación, a la recreación y perfeccionamiento en su saber tecnológico de auto comprensión, fortaleciendo su formación en el ser, domina la ciencia, la tecnología y la informática para ser mejor persona, crecer en humanidad, no cosificándose sino por lo contrario reconociendo su dignidad humana, y se esfuerza en la comprensión de la realidad, descubriendo el ser que trasciende lo meramente científico y tecnológico, en consecuencia, es un medio al servicio de las instituciones educativas.

Igualmente, desde el plano axiológico, considero que los entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes debe ser una herramienta pedagógica guiada por un deber, es decir, unos criterios éticos y axiológicos que permitan a las personas el discernimiento moral de lo tecnológico e informático, para juzgar lo bueno y lo malo, en una toma de conciencia y acción responsable frente el fenómeno tecnológico-cultural que ejerce gran influencia en las personas, en particular en los niños, adolescentes y los jóvenes, quienes deben tener criterios morales que no permitan su manipulación ideológica o indiferencia a las TIC.

Asimismo, desde el punto de vista metodológico, se considera operativo y viable, por cuanto los instrumentos que se implementaron y se validaron en este estudio, permitieron a través de la observación participante y las encuestas tener una mejor visión sobre las investigaciones en el área educacional, de tal manera que se pudo clarificar la posición que asumieran los responsables del modelo. Asimismo, los instrumentos elaborados se pueden aplicar en futuros estudios inmersos en este mismo paradigma positivista.

También desde el punto de vista epistemológico se justifica este trabajo porque estos Ambientes Virtuales de Aprendizaje son una alternativa para aprender de manera digital y adecuarse a los cambios tecnológicos de hoy día.

Esta investigación se sustenta en las leyes que fundamentan la educación venezolana, como en lo expresado en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV, 1999,14), artículo 102 que textualmente dice:

La educación es un servicio público que tiene la finalidad de desarrollar el potencial creativo del ser humano y el ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la apreciación de su labor y en la intervención en el desarrollo de renovación social, inherentes con los ideales de la nacionalidad. El Estado con la participación de las familias y la sociedad, debe promover la educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en la Constitución y la ley.

Esto quiere decir, que el docente, debe valerse de medios didácticos, incluidos los medios tecnológicos y virtuales para realizar las actividades con los estudiantes y para ello necesita recursos audiovisuales, impresos, materiales, entre otros, en este caso particular, en los entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica

De igual manera, se sustenta en la Ley Orgánica de Educación (2009:7), la cual hace referencia en su artículo 9 que “los medios de comunicación como servicios públicos son elementos primordiales en el desarrollo educativo y tienen como función informar, formar y recrear”. Esto quiere decir, que el docente, debe valerse de medios didácticos, incluidos los tecnológicos, audiovisuales, impresos, materiales, entre otros, que son esenciales para cumplir con las funciones que señala la referida ley. Además, la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2007:19), conforme a lo expresado en su artículo 73, establece que

El Estado debe promover la invención, confección y divulgación de insumos de información, anuncios, objetos de arte y elementos audiovisuales, radiales, diversos medios indicados para niños y adolescentes, que sean de excelente calidad quienes requieren del apoyo y medios para cumplir con actividades de distintas índoles en el campo pedagógico.

En atención a lo expresado en la cita, el Estado venezolano está en el deber de crear, producir y difundir materiales informativos, dirigidos a niños y adolescentes, para desarrollar actividades con la colaboración de docentes, padres y representantes. Por último, se sustenta en el Plan de la Patria (2019 – 2025:102), el cual expresa en su segundo objetivo histórico:

Obtener por encima de todo, el bienestar del pueblo, con el fin de continuar progresando en completa satisfacción de las principales carencias para la vida de nuestro país como: el alimento, el agua, la electricidad, la vivienda y el hábitat, el transporte público, la salud, la educación, la seguridad pública, el acceso a la cultura, la comunicación libre, la ciencia y la tecnología, el deporte y el trabajo enmarcados en el objetivo nacional.

Lo que plantea la referida ley es que la comunicación es una necesidad primordial para la sociedad y por esta razón requiere ser implementada desde la escuela utilizando recursos virtuales para trabajar a distancia y para mantener informado y comunicado a los colectivos escolares y comunitarios.

Las leyes anteriormente enunciadas, se toman en cuenta porque en sus artículos describen la relación existente con lo planteado en el presente estudio y por ello, conforman su basamento legal donde consideran que la educación debe contribuir a la formación integral de los niños, al desarrollo de sus habilidades, a las destrezas y al afianzamiento de valores individuales y colectivos, especialmente en lo referido a entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica

MÉTODOS

La investigación realizada fue realizada bajo el paradigma positivista, con un diseño no experimental, de campo. La población se conformó por 150 estudiantes de educación básica, en tanto que la muestra fue de 98 estudiantes. Los datos fueron recolectados por medio de encuestas, utilizándose un cuestionario a escala tipo Lickert de 38 ítems, el cual fue validado por juicio de expertos, se sometió a validez discriminante y la confiabilidad con el método Alpha de Cronbach, dando una $r_{tt} = 0.982$. Los datos obtenidos se analizaron por medio de la estadística descriptiva basada en frecuencias y porcentajes para luego hacer la interpretación respectiva de manera cuantitativa.

RESULTADOS

En este capítulo, se presentan los aspectos referidos a los resultados las variables: Entorno virtual y aprendizaje colaborativo con sus dimensiones e indicadores, los cuales fueron medidos con un instrumento con escala tipo Likert, aplicado a docentes y estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio Zamora, estado Falcón, con el propósito de responder a los objetivos de la investigación. A tal efecto, se siguió el proceso metodológico, en cuanto a las técnicas estadísticas y de análisis de los puntajes para ubicarlos en las respectivas escalas establecidas en el baremo que sirve de interpretación de los resultados y confrontarlos con la teoría establecida.

En relación al análisis y la discusión de los resultados, fueron realizados de acuerdo a los objetivos y a la escala tipo Likert, donde fueron contruidos tablas y gráficos para la interpretación de los resultados obtenidos relacionados con cada variable, dimensión e indicadores. Del mismo modo, se aplicó la estadística descriptiva, expresando porcentajes para cada ítem, indicador y variable obtenidos de los entrevistados. En este sentido, los mismos son analizados considerando la variable, dimensiones, indicadores e ítems.

En relación con lo expresado, los datos son globalizados y se calcularon cada uno de los resultados de forma individual, luego se agrupan para obtener el resultado total de acuerdo con cada indicador, se calculó así, la

frecuencia, el porcentaje de cada una de las respuestas, así como la media aritmética y la desviación estándar de cada indicador con sus dimensiones y las variables: educación a distancia en entornos virtuales y aprendizaje colaborativo

TABLA 1
Encuesta Aplicada a los Docentes y Estudiantes sobre la Educación a Distancia en Entornos Virtuales para el Aprendizaje Colaborativo

Alternativas de respuesta	Docentes Ítem		Estudiantes Ítem	
	1-12		1-12	
	F	%	F	%
Siempre	4	33,33	36	81,8
Casi siempre	5	41,7	5	11,4
Algunas veces	3	25	2	4,5
Casi nunca	0	0	0	0
Nunca	0	0	1	2,3
Total	12	100	44	100

Fuente: Cabrera (2022)

Como se puede apreciar en el Cuadro 1, se presentan los resultados donde se observa en los ítems 1 al 12 que el 33,33% de los docentes encuestados respondieron siempre sobre el uso de la herramienta virtuales como medio de interacción docente -estudiante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo, el 41,7 % respondieron casi siempre, el 16,7% algunas veces, casi nunca 0% y nunca 0%.

En cuanto a los datos aportados por los estudiantes; se obtuvo que el 81,8 % respondieron siempre, consideran que el uso del chat ha permitido la interacción docentes - estudiantes, casi siempre 11,4 %, algunas veces un 4,5 %, casi nunca 0% y Nunca 2,3%. En conclusión: según los resultados arrojados en las preguntas, se evidencia que tanto los docentes como los estudiantes responden que existe un % favorable sobre el uso de las herramientas virtuales que permiten la interacción entre los docentes y estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje mediados por la formación virtual.

DISCUSIÓN

Una vez presentados y demostrados los resultados, se puede decir que las herramientas, las aplicaciones, estrategias sugeridas, las competencias a alcanzar, la praxis docente y las fases de aplicación. En tal sentido, se considera positiva la aplicación de la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de educación básica.

Esta forma de educación a distancia es llamativa y sorprende pues en la era digital la educación formal debe hacer uso de los recursos del entorno virtual, no es casual ni accidental que estos recursos inducen a una diversificación de información, desde diferentes ámbitos comunicacionales y conllevan a la interacción permanente académica (enriquecimiento de los aspectos cognitivos) y sociocultural del alumno (crecimiento personal), para obtener una perspectiva de aprendizaje con significancia para el estudiante.

CONCLUSIONES

Al finalizar el presente estudio que tuvo como objetivo proponer la educación a distancia en entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de educación básica de las escuelas del municipio

Zamora, estado Falcón. se establecen las siguientes conclusiones: En relación con educación a distancia en entornos virtuales, se concluye que los docentes algunas veces utilizan los recursos del entorno virtual, donde las estrategias docentes con apoyo de las TIC tienen mejor posicionamiento y los recursos del entorno virtual con menor presencia, considerando que es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de educación básica. Por tanto, los entornos virtuales, conforman un espacio de comunicación y un grupo tanto de materiales como recursos que facilitan y optimizan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela 12/1999, de 30 de diciembre, de Gaceta Oficial de N° 5.908. Caracas. 1999.
- Contreras, Ana y Garcés, Luisa. Ambientes Virtuales de Aprendizaje para estudiantes de Primaria. Tesis de Grado a nivel Doctoral. Caracas: 2019.
- Ley Orgánica de Educación 08/2009, de 15 de agosto, de Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5929 (Extraordinario), 2009.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescentes. 12/2007, de 10 de diciembre, de Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N°. 5.266. Caracas. 2007.
- Maraza, Benjamín. Hacia un Aprendizaje Personalizado en Ambientes Virtuales. Campus virtuales. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo/> (Consulta 2016, junio 2)./
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. <http://portaleducativo.edu.ve/> (Consulta 2012, junio 24). Caracas: MPPE.
- Plan de la Patria, 2019 – 2025. Tercer Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación. 01/2013, de 22 de enero, de Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N°. 6.446. 2013.
- Silva, Juan. Un modelo pedagógico virtual centrado en las actividades. Revista de Educación a Distancia, 17(53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>. 2017.